

PROJETO DE LEI Nº , DE 2024

(Do Sr. GILVAN MAXIMO)

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a educação digital no currículo da educação infantil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo alterar a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a educação digital no currículo da educação infantil.

Art. 2º O art. 26, § 11, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

“§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio, resguardadas as finalidades de cada etapa de ensino.” NR

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Esta Lei tem por objetivo dar mais um passo no aperfeiçoamento da legislação relacionada à educação digital, na esteira das alterações promovidas anteriormente pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital.

Naquela ocasião, a referida Lei incluiu na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996) dispositivos relacionados à educação digital, tais como o que determina como



* C D 2 4 0 0 2 5 1 3 5 6 0 * LexEdit

dever do Estado com a educação escolar pública a garantia de (art. 4º, XII e parágrafo único, Lei nº 9.394/96, com redação dada pela Lei nº 14.533/23):

XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas.

Parágrafo único. Para efeitos do disposto no inciso XII do caput deste artigo, as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento.

Além disso, a Política Nacional de Educação Digital inseriu no art. 26, que trata de matéria curricular da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio, a seguinte determinação (art. 26, § 11, Lei nº 9.394/96, com redação dada pela Lei nº 14.533/23):

§ 11. A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio.

Observe-se que essas disposições curriculares relacionadas à educação digital estão previstas apenas para o ensino fundamental e o ensino médio. Excluem a educação infantil, primeira etapa da educação básica, também preliminar e preparatória para o ensino fundamental, no que se constitui em um processo educacional contínuo e interrelacionado. Da mesma forma, por exemplo, os conhecimentos, competências e habilidades adquiridos e desenvolvidos no ensino fundamental se constituirão em base para o ensino médio.

Na complementação feita pelo Conselho Nacional de Educação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) encaminhada pela aprovação da Resolução CEB 01/2022, homologada em 30 de setembro de 2022 pelo Ministério da Educação, o ensino da computação é previsto também na educação infantil, com base nas seguintes premissas:



* C D 2 4 0 0 2 5 1 3 5 6 0 0

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas. 1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento. 2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais. 3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo. 4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.¹

Esse entendimento do Conselho Nacional de Educação e do Ministério da Educação permite a atualização do § 11 do art. 26 da LDB, que trata da educação digital, de forma a inserir a educação infantil, com a ressalva de que ela seja desenvolvida resguardadas as finalidades de cada etapa de ensino. Essa condição é importante para respeitar as características da clientela da educação infantil e se evitar que, no lugar de promover melhorias e desenvolvimento, a educação digital na educação infantil distancie-se dos seus propósitos.

Contamos com o apoio dos nobres pares, para aprovação desta matéria.

Sala das Sessões, em 09 de abril de 2024.

Deputado GILVAN MAXIMO

2023-22058

¹ <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> Acesso em 19 de fevereiro de 2024.



* C 0 2 4 0 0 2 5 1 3 5 6 0 0 *